BESTIÁRIO

Um Guia de Criaturas para o Mundo de Arton

Edição e Texto

Marcelo Cassaro "Paladino"

Ilustrações

Denise "Dragão Marinho, Elfos & Halfling" Akemi
Lydia "Dríade" Megumi
Marcelo "Tentacute" Cassaro
Erica "todos os outros" Awano

Capas

André "Allihanna" Vazzios

Parte integrante da revista DRAGÃO BRASIL #86. Não pode ser vendido separadamente.

DRAGÃO
TRAMA

Diretor
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editor Assistente
Rogério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners
Edilson Gado
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis • Luzia Begalli

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax: (011) 3849 2266/3849 1159

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

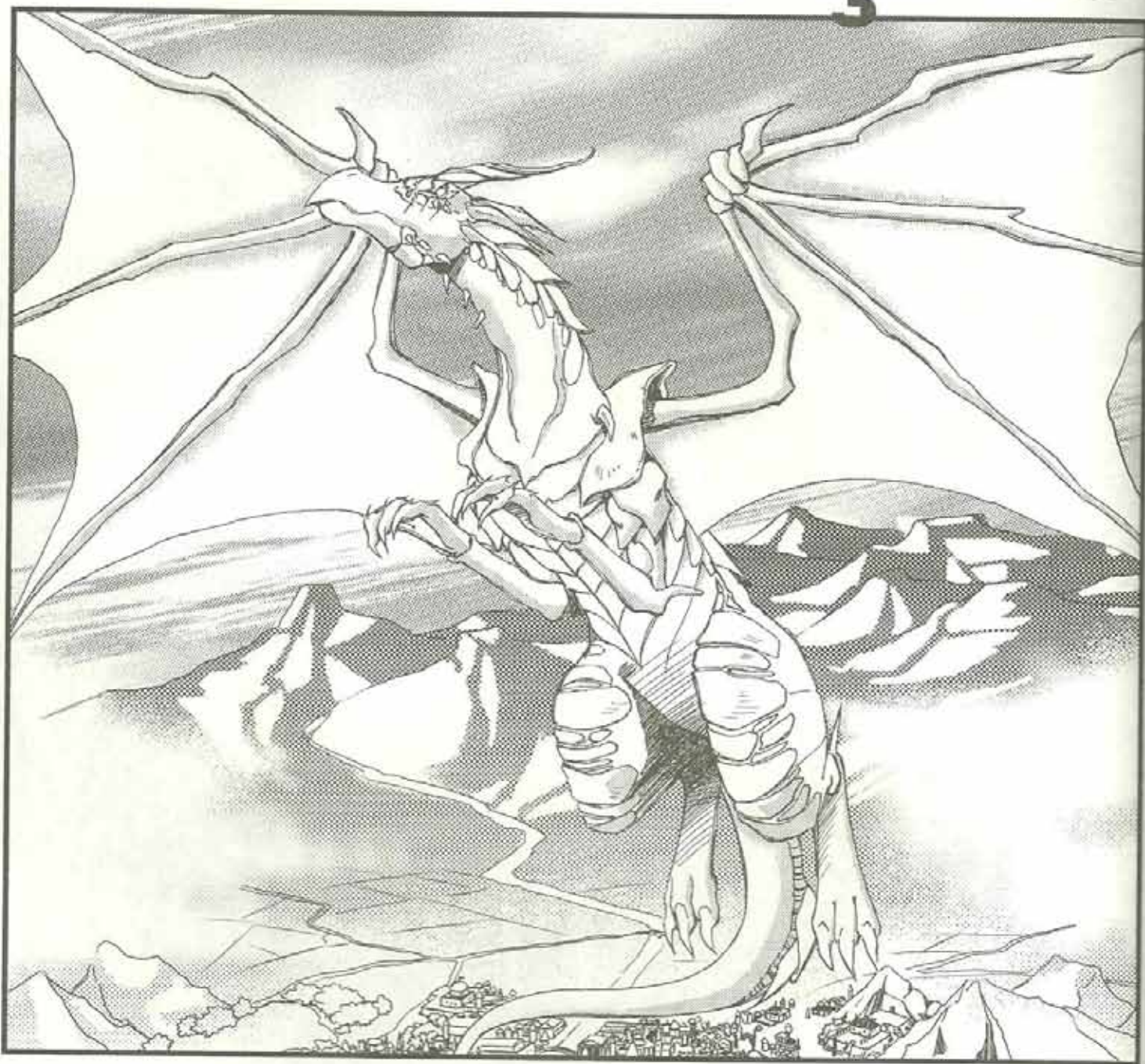
Impressão e Acabamento
Gráfica Parma

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(11) 3849-2266/3849-1159

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

BESTIÁRIO

INTRODUÇÃO

O que é 3D&T?

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição.** Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em **3D&T** isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Manual 3D&T** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar o **Bestiário Holy Avenger.**

O que é TORMENTA?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro TORMENTA, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos HOLY AVENGER.

O que é o BESTIÁRIO HOLY AVENGER?

O livreto que você tem em mãos é um bestiário, um guia de criaturas. Ele oferece informações sobre vários animais, monstros e raças vistos em HOLY AVENGER, para que sejam usados em jogos de RPG. Desde raças importantes, como os elfos, até criaturas exóticas que tenham sido apenas ligeiramente vistas ou citadas, como os toscos e os slarks.

A forma como estas criaturas serão utilizadas depende de cada Mestre de jogo. Muitas delas servem bem como adversários para os aventureiros, em situações de combate. Outras funcionam melhor como animais de carga ou montaria. E outras ainda servem como raças para personagens jogadores.

Muitas destas criaturas já foram descritas em outros livros, suplementos ou matérias sobre o mundo de **Tormenta.** Elas reaparecem aqui reformuladas e/ou atualizadas. Este livreto é apenas uma pequena amostra do **Guia de Monstros de Arton** — o mais completo bestiário artoniano, que contém mais de 300 espécies.

Combate

A maioria dos monstros ataca e causa dano da mesma forma que os personagens jogadores: com testes de Habilidade para acertar (ou não, no caso de um ataque simples) e rolando um dado para cada ponto de Força ou Poder de Fogo.

Muitas criaturas trazem, em sua descrição, danos diferentes de sua Força natural. Um cavalo de carga, por exemplo, é muito forte (F3, capaz de arrastar até mesmo um pequeno carro), mas quando ataca com os cascos causa dano igual a Força -1d (ou seja, 2d).

Ao contrário de personagens jogadores, muitas criaturas podem fazer mais de um ataque por turno sem nenhum redutor de Habilidade — como leões e outros grandes felinos, que atacam com duas garras e uma mordida ao mesmo tempo. A descrição de cada criatura diz quantos ataques ela pode fazer por turno. Caso contrário, ela faz apenas um ataque/turno.

Criaturas não utilizam certas manobras especiais de combate, como Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Ataque Concentrado ou Sacrifício Heróico, a menos que sua descrição diga o contrário.

Comportamento

Poucos animais e monstros lutam até a morte; eles o fazem apenas quando forçados a isso — incapazes de fugir, controlados por um poder mágico, em defesa do ninho, sob Fúria, seguindo uma Devoção ou Código de Honra...

De modo geral, um animal ou monstro tentará fugir (ou se render) se perder metade de seus PVs. Use as regras para Fugas e Perseguições (**Manual 3D&T**, pág. 47). Se o animal está em seu ambiente natural (Arena, Ambiente Especial ou a critério do Mestre), recebe H+1 quando tenta fugir.

Vantagens Únicas

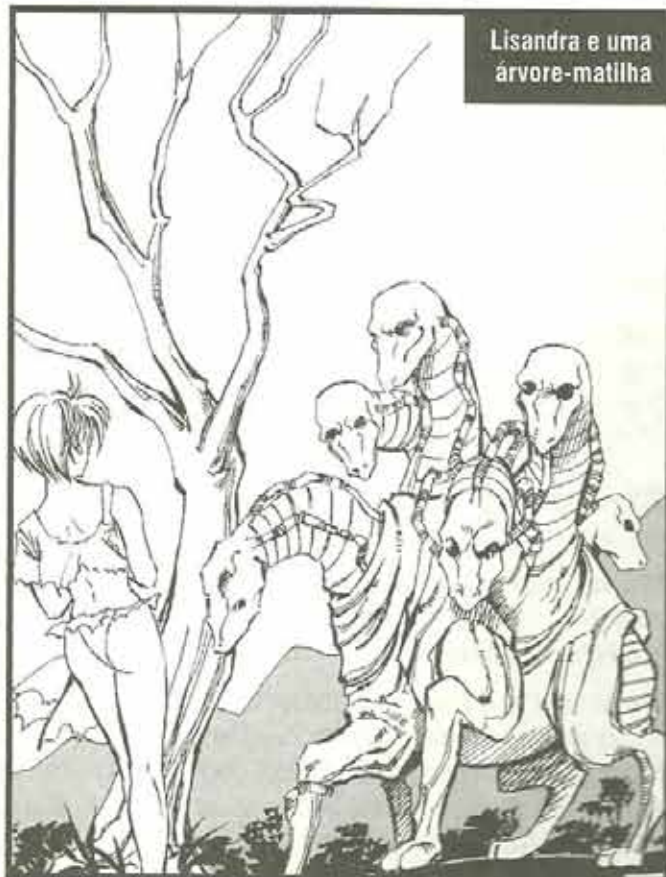
Numerosas raças deste bestiário — como centauros, minotauros, orcs e outros — já aparecem no **Manual 3D&T** como Vantagens Únicas, mas são descritas aqui com mais detalhes sobre como são em Arton.

Sempre que uma criatura pode ser adotada como personagem jogador, não haverá para ela estatísticas de jogo; o Mestre deve usá-las como NPCs, construindo-a de acordo com as regras — pagando o custo da Vantagem Única e usando uma pontuação adequada para o nível da campanha. Assim o Mestre poderia ter à disposição, digamos, um minotauro modesto feito com 4 pontos e outro muito poderoso feito com 12 pontos.

Outros Sistemas

Este bestiário oferece apenas regras para o jogo **3D&T**, o RPG oficial da Trama Editorial. Sabemos, no entanto, que o mundo de **Tormenta** é também utilizado por RPGistas que empregam outros sistemas de regras.

Para estes jogadores e Mestres, ou aqueles que simplesmente querem usar uma ou mais destas criaturas em seus jogos, as páginas finais do bestiário trazem um apêndice com regras para converter criaturas de **3D&T** para os jogos **Dungeons & Dragons** (ou **D&D 3ª Edição**), **Sistema Daemon**, **Advanced Dungeons & Dragons** (ou **AD&D 2ª Edição**), **GURPS** (incluindo **MiniGURPS**) e **Storyteller.** São regras que permitem adaptar não apenas as criaturas deste bestiário, mas também aquelas que aparecem em todos os outros livros e suplementos **3D&T.**

Note que as regras do apêndice NÃO se destinam a personagens jogadores ou NPCs, apenas criaturas. Do contrário, você vai obter resultados confusos e desequilibrados.

Lisandra e uma árvore-matilha

Árvore-Matilha

"Não, eles não me assustam. Muito pelo contrário. Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... para cuidar de mim..."

— Lisandra, druida

F3, H2, R1-10, A2, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Resistênca à Magia

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos de vida construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — talvez as únicas criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes a magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), seja em sua forma natural, como criaturas que vivem e se reproduzem, e também podem ser gerados a partir de magia druida poderosa.

A árvore-matilha é uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes. Parece-se com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva.

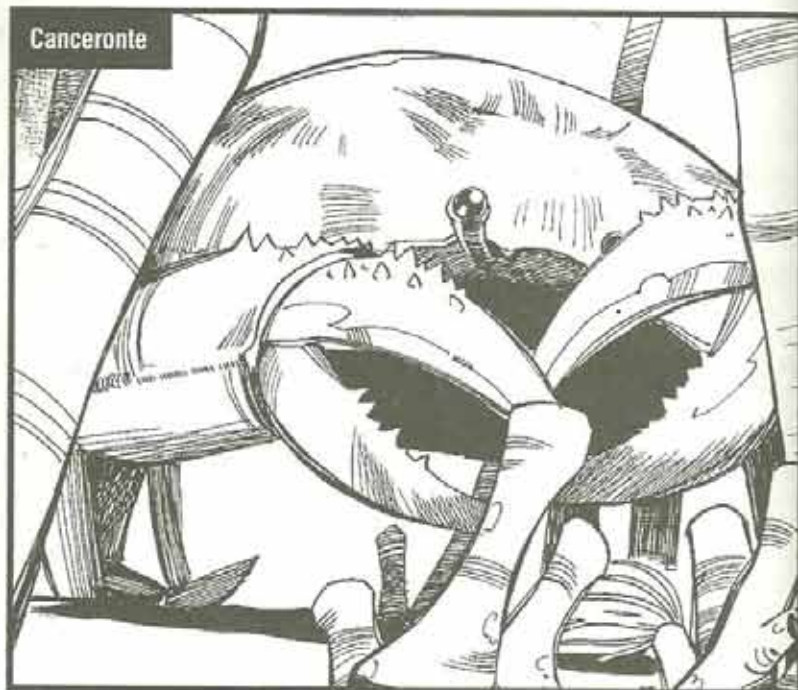
Canceronte

"Não sabia que existiam cancerontes tão grandes!"

— Lisandra, druida

F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0, Anfíbio

Cancerontes são caranguejosimensos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (dano por Força), mas só atacam quando sentem-se ameaçados.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser prato tradicional em grandes festas, casamentos e coroações. Seu complicado preparo (particularmente dominado por certos cozinheiros halflings) exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir. Portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode atingir até trinta peças de ouro (T$ 3.000,00).

Canceronte

Cargueiro

"Alguém acorde esse bicho, antes que Lorde Sckhar resolva me matar outra vez!"

— Capataz responsável pela estátua de Sckharshantallas

F6, H0, R6, A7, PdF0

Estes crustáceos terrestres de corpo segmentado são parentes gigantes do tatuzinho de jardim, atingindo até 9m de comprimento. Existem em estado selvagem apenas nas Montanhas Sanguinárias, mas foram domesticados com sucesso no reino de Sckharshantallas como animais de tração. Graças à sua grande quantidade de patas e capacidade de aderência, os cargueiros conseguem arrastar cargas muito pesadas sobre superfícies quase verticais, tornando estes animais muito importantes em grandes obras de engenharia.

Outra característica do cargueiro é sua fortíssima carapaça segmentada. Quando atacado, o bicho se prende ao chão com as patas poderosas ou fica enrolado como uma bola, para não deixar nenhuma área vulnerável (nestas posições, terá A10). Partes da concha de animais mortos são usadas na construção de armaduras muito leves e duráveis.

Apesar da grande força, o cargueiro não pode causar dano por mordida (ele se alimenta apenas de material em decomposição) ou por atropelamento (sua velocidade não ultrapassa 1m por segundo). Seu uso como bestas de guerra foi descartado quando descobriu-se que o bicho fica assustado muito facilmente, assumindo posição defensiva e não obedecendo mais ao tratador. Mesmo quando usado apenas para transporte de carga, o bicho tem o mau-hábito de enrodilhar-se para dormir sem nenhum aviso, só despertando horas mais tarde...

Cavalos

"Nada se compara a meu companheiro Furioso."

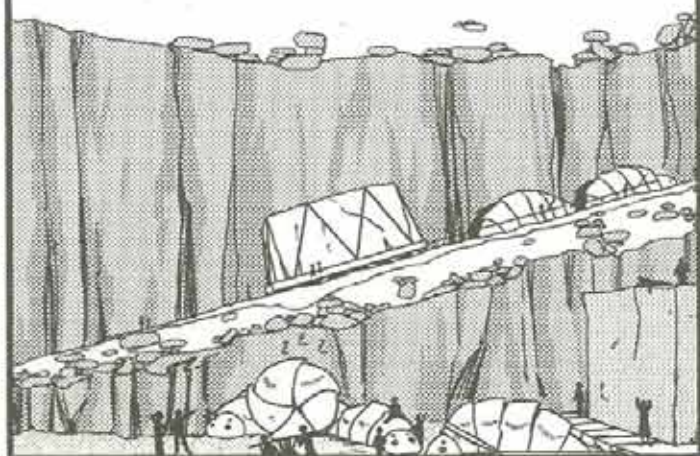
— Katabrok, o bárbaro

Apesar da grande variedade de montarias exóticas disponíveis para aventureiros — desde lobos-das-cavernas até grifos, abelhas-gigantes e cavalos-glaciais —, o cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no Reinado. Embora existam numerosas raças, eles dividem-se em três categorias básicas:

Cavalo de Montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias — o "veículo pessoal" mais comum em Arton. F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração. Sua velocidade normal é de 10km/h (duas vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno (H2+Aceleração).

Cavalo de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. F3, H0, R2, A0, PdF0. Sua velocidade normal é de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. A galope, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal em corrida).

Cavalo de Guerra: trata-se de um cavalo de montaria treina-

Cargueiros em Sckharshantallas

do e equipado para combate. Quase todos usam armaduras. F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria.

Cavalo de Namalkah: o reino de Namalkah tem os mais extraordinários cavalos de Arton. Acrescente H+1 para seus cavalos de montaria e de guerra, e F+1 para cavalos de tração.

Cavalos podem ser cavalgados por personagens com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar. Sem estas perícias, é necessário sucesso em um teste de H-1 para fazer o bicho obedecer comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou qualquer outra façanha complicada.

Cavalos podem lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (dano por Força-1d). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem sucedido em testes de H+1.

Cavalos podem manter a velocidade máxima, de galope, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência (**Manual 3D&T**, pág. 45).

Centauro

"Você é legal, sabe? Os outros centauros são tão rabugentos..."

— Niele, arquimaga elfa

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos em Arton —, o centauro "tradicional" é meio humano, meio eqüino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem es-

condidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim, no reino de Petrynia.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Sua reação vai depender muito da raça dos intrusos: eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem-humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

Odara, xamã centaura

A divindade principal dos centauros é Allihanna, a Deusa da Natureza. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Divina Serpente e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk, o Deus dos Monstros.

Um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado! Apenas em casos de extrema emergência — talvez para ajudar um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — ele se permitiria transportar alguém. Mesmo assim, ele nunca usaria sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um deles, pode estar certo que trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (eles NÃO descendem de macacos...), muitos centauros têm medo de altura. Eles também não gostam de lugares fechados ou apertados, mostrando-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à sua volta — em Arton, em vez de um elefante, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas é apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Centauros podem fazer, com os cascos, dois ataques extras por rodada. O dano desses ataques é baseado em Força, mas será sempre de 1d — independente da Força do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Centauros recebem um bônus de +1 em todos os seus testes de Força que envolvem a metade inferior do corpo (exceto ataques com cascos). Esse bônus é aplicado sempre que o centauro tenta empurrar, puxar, carregar peso ou coisas desse tipo.

Centauros podem ser usados como personagens jogadores pelo custo normal de 2 pontos. Caçadores tipicamente têm a Perícia Sobrevivência, e o líder possuirá Energia Extra 1. Um xamã típico terá Clericato, Medicina, Sobrevivência, Água 1-4, Ar 1-3, Luz 1-3, Fogo 1-4, Terra 1-4, Trevas 1-3.

Cerossauro

"Seu MONSTRO! Ele era herbívoro! Não ia te machucar!"

— Lisandra, druida

F5, H0, R4, A2, PdF0

Cerossauros são grandes dinossauros herbívoros medindo até 4m de comprimento e pesando entre duas e quatro toneladas. Apresentam duas fileiras de chifres que seguem da cabeça à cauda. Os chifres na cabeça e costas não podem ser usados para atacar; servem apenas para desencorajar os T-rex, quelicerossauros e outros grandes predadores de Galrasia.

Cerossauros tipicamente andam em bandos formados por 3d indivíduos. Quando ameaçados, os adultos formam um

Nekapeth encontra um cerossauro

círculo com os filhotes no centro, e as caudas espinhosas voltadas para fora: qualquer criatura que se aproxime à distância de combate corporal sofre um ataque simples (sem teste de habilidade para os cerossauros) e sofre dano por Força. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um cerossauro solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Estes animais estão entre os mais dóceis dinossauros de grande porte, podendo ser facilmente domesticados. Alguns povos primitivos de Galrasia os utilizam como animais de carga, uma vez que os espinhos dorsais permitem acomodar cargas mais facilmente em suas costas.

Dragões

"Um dragão? Eu esperava um troll... uma gárgula... talvez até uma quimera... MAS UM DRAGÃO?"

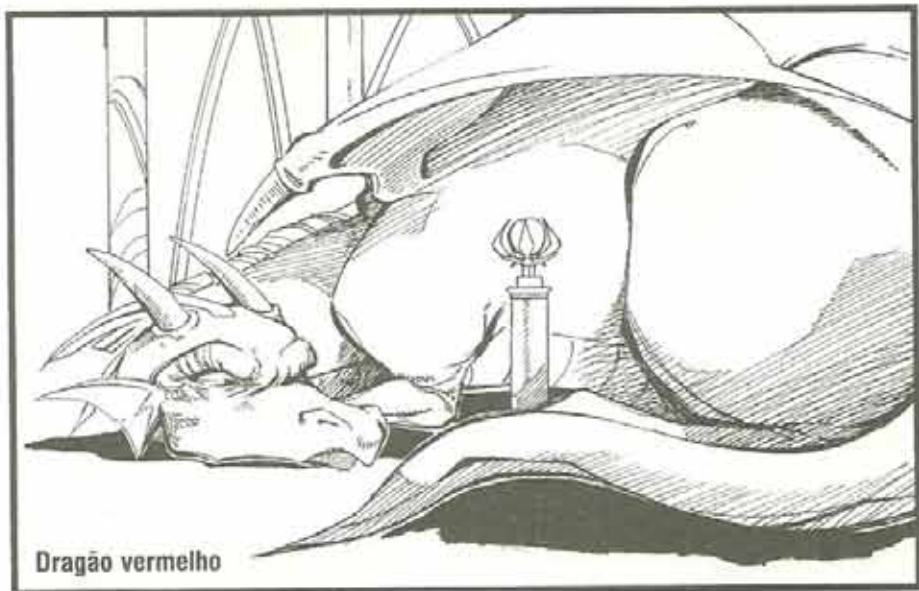
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Dragões são uma raça ancestral que dominava Arton no tempo dos dinossauros. Criados pelo deus Megalokk, eles são o ápice da evolução dos monstros — como espécie, são as feras mais poderosas e perfeitas jamais criadas. Sua supremacia sobre o mundo foi encerrada quando os demais deuses do Panteão também desejaram criar suas próprias raças. Hoje, assim como outros monstros, os dragões de Arton estão restritos a regiões remotas e selvagens. Mas há lugares onde eles coexistem (mais ou menos) pacificamente com humanos e outras raças.

Existem muitas criaturas aparentadas, como as hidras, protodracos e wyverns, mas dragões verdadeiros têm certas características em comum. Andam sobre quatro patas (embora as garras dianteiras tenham certa habilidade manual), têm pescoço e cauda alongados, escamas e um par de asas. Muitos têm a cabeça coroada com chifres, mas eles são simples adornos — não servem para lutar.

Todos os dragões possuem pelo menos uma "arma de sopro": podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Usando as regras para Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. Ele não precisa testar Habilidade para acertar o primeiro alvo; o acerto é automático. Depois, para cada alvo seguinte, deve fazer um teste de Habilidade — e assim por diante, até errar ou até que acabem os alvos. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, o dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas alvos diferentes. Uma esquiva bem sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja

Dragão vermelho

Um dragão marinho ataca Niele

baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro. A arma de sopro pode ser usada apenas uma vez a cada 1d-2 rodadas — esse é o tempo de que o dragão precisa para "recarregar".

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (dano por Força) e uma mordida (Força+2d). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo e Arena (seus próprios covis).

Dragões são extremamente inteligentes e sabem falar muitas línguas. Na verdade, especula-se que o Valkar — idioma padrão do Reinado — é derivado da língua draconiana. Todos os dragões possuem também habilidades mágicas naturais, sendo capazes de realizar grande quantidade de magias; eles conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PVs.

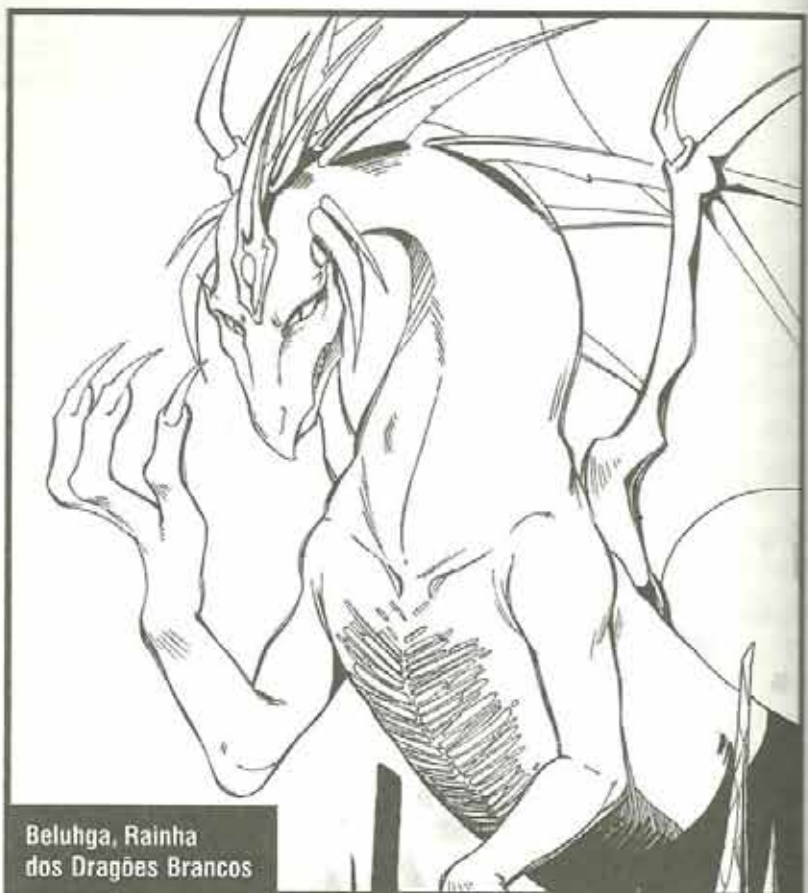
Dragões são inteligentes e orgulhosos: não aceitam seres humanos ou semi-humanos como semelhantes — na verdade, para eles são simples insetos. Isso, contudo, não quer dizer que um dragão vai subestimar um bando de aventureiros a ponto de permitir ser emboscado; com seus Sentidos Especiais, ele vai primeiro examinar e avaliar o grupo à distância, antes de se revelar. TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra; esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Os dragões elementais são as seis espécies mais comuns em Arton, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da magia. Eles são identificáveis por suas cores:

Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques

Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos

baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Dragão Marinho: eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros, +4 para dragões muito antigos, e +8 para os Dragões-Reis: estes são os representantes mais poderosos de suas espécies. Eles se chamam: Beluhga, Mzzileyn, Heart, Hydora, Benthos e Sckharshantallas.

Todos os dragões adultos têm a capacidade de se transformar em uma forma humana ou semi-humana (elfo, meio-elfo, anão, halfling...). Eles usam essa segunda forma para dialogar com humanóides sem alarmá-los, ou para viajar incógnitos — coisa que raramente fazem, pois são orgulhosos demais para se esconder de "simples humanos". Nessa forma eles ainda possuem as mesmas Características (quando um humano demonstra grandes poderes publicamente, é possível que seja confundido com um dragão disfarçado), Vantagens (podem voar mesmo sem usar as asas) e Focus, mas não podem usar o sopro.

Dríade

"Apenas mais tarde entendi a verdade sobre Momiji! Ela não era uma simples druida elfa, como tantas outras que há neste mundo!"

— Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

F0-2, H1-2, R1-3, A0, PdF0, Clericato, Paralisia, Imortal, Animais, Sobrevivência, 1ª Lei de Asimov, Água 1-5, Ar 1-5, Luz 1-5, Terra 1-5

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que suas almas estão abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. Uma destas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte.

Dríades têm a aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados. Uma vez que essa cor de cabelo não é rara na raça élfica artoniana, será muito difícil saber a diferença entre uma dríade e uma elfa verdadeira. Vivendo em florestas, dríades costumam ser facilmente confundidas com elfas druidas.

Dríades possuem os mesmos poderes de uma druida ou clériga de Allihanna. Elas têm Clericato (Allihanna) e podem possuir Focus em Terra, Água, Ar e Luz. Elas controlam a vegetação à volta, usando raízes e cipós para imobilizar os oponentes (Paralisia). Também podem usar a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem, sem gastar Pontos de Vida.

Todas as Magias Iniciais das dríades são baseadas em vegetação: quando utilizam Aumento de Dano, Força Mágica, Transporte e outras, esses efeitos sempre se manifestam como formações de galhos e raízes (baseados em Água e Terra, aquele que for menor). Em locais áridos e sem vida, como grandes cidades ou lugares amaldiçoados, seus Focus sofrem redutor de -2.

Uma dríade prefere enganar e despistar seus inimigos em vez de atacá-los. Ela nunca entra em combate, nem causará qualquer tipo de ferimento — mas isso não a torna inofensiva. Solitária em sua floresta, ela pode eventualmente se apaixonar por um aventureiro de boa aparência que passe por seus domínios. Se isso acontecer a dríade vai capturá-lo e tomá-lo como companheiro por algum tempo, ou talvez para sempre. Alguns tentam fugir desse destino; outros não...

Momiji, a dríade, mãe de Lisandra

Clérigos de Allihanna dizem que uma dríade e um humano, elfo ou meio-elfo podem gerar filhos — e estes, por sua afinidade com a natureza, tendem a se tornar druidas. Por esse motivo, muitos servos de Allihanna acreditam que têm sangue dríade nas veias. Muito poucos chegam a manifestar os mesmos poderes de uma dríade verdadeira.

Elfos

"A gente já teve uma cidade só nossa, sabe? A MAIOR cidade do mundo! Bom, isso foi antes da... antes do... droga!"

— Niele, arquimaga elfa

Os elfos, às vezes chamados erroneamente de "duendes", são uma raça muito antiga — normalmente encontrada em mundos medievais mágicos como Arton. Em comum, quase todos têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e uma vida muito, muito longa.

Razlen Greenleaf, sacerdote elfo

Exceto por esses detalhes, os elfos de Arton são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Além das orelhas e olhos, elfos artonianos têm uma verdadeira coleção de outros traços exóticos. Muitos têm cabelos de cores estranhas: dourado, prateado, vermelho, verde, azul, roxo... quase sempre em tons metálicos. Olhos e cabelos negros são os mais raros. Os olhos também podem ser diferentes na forma — alguns elfos têm pupilas verticais, como os gatos e cobras; outros têm íris enormes, que ocupam quase todo o olho, como os animais em geral.

Em Arton também podemos encontrar elfos com cauda; longa, fina e com a ponta afiada, como a de um demônio. E outros, como Niele, têm patas em vez de pés. Essas ocorrências, contudo, são raras.

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade, em média três vezes mais que um humano — a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza e artes. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

A origem dos elfos em Arton é controversa. Sabe-se apenas que eles não são nativos, que vieram de fora — não se sabe de onde. A mais antiga cidade élfica, Lenórienn, foi erguida no continente de Lamnor em pleno em território hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist — a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos goblins gigantes. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórienn caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para Arton, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em Arton.

Elfos recebem um bônus de +1 em seus testes de Habilidade (até um máximo de H5) e +2 no dano total quando usam espadas longas ou arcos. Isso significa que, para receber o bônus, devem personalizar seu dano como Força (corte) ou Poder de Fogo (perfuração); o jogador deve escolher apenas um deles. O dano personalizado significa que estão usando espadas ou arcos.

Os elfos Nielendorane e Klauskinsk

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição — mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja. Eles fazem seus testes de Resistência com um redutor de -1. Isso não tem efeito sobre seus Pontos de Vida. Para personagens jogadores, ser um elfo é uma Vantagem Única de 2 pontos.

A convivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos. Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e vivem duas vezes mais que os seres humanos. Ser um meio-elfo é uma Vantagem Única de 1 ponto.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Elfos-do-Mar

"Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são MONSTROS na alma!"

— Deenar, elfo-do-mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (muitas vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por

Elfos-do-mar usando armas de aço roubadas

Lenora, uma rara elfa-do-mar guerreira

dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -1.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Como personagens jogadores, elfos-do-mar têm a Vantagem Única Anfíbio. Eles podem se transformar em lontras (F0, H2, R0, A0, PdF0) ou golfinhos (F1, H3, R1, A0, PdF0) seguindo as regras de Forma Alternativa, mas sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar esta Vantagem por 3 pontos em vez de 4 (mas válida apenas para uma criatura marinha).

Gênios

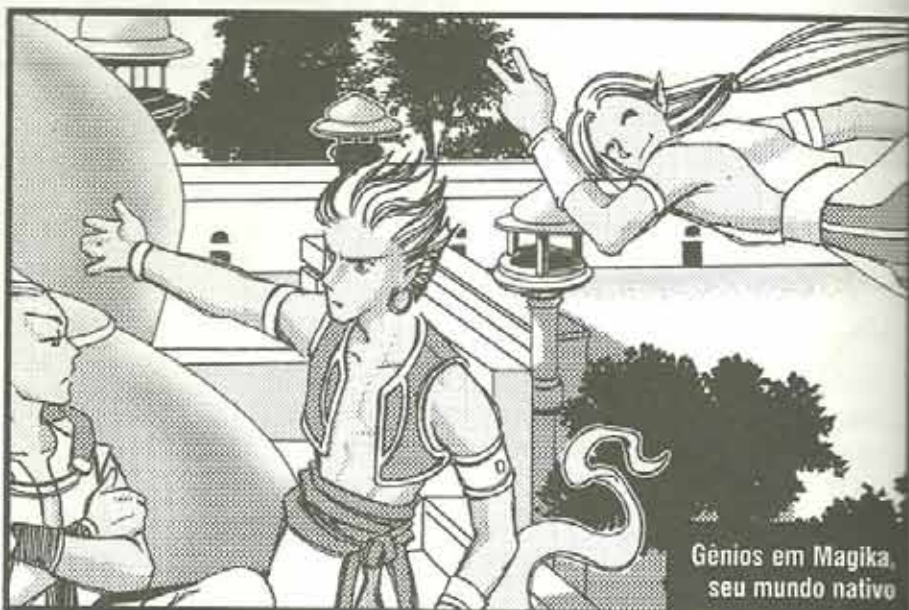
"Algum último desejo antes de ser levado à diretoria?"

— Raschid, zelador da Grande Academia Arcana

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Os gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum — especialmente Magika, o Plano de Wynna. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os gênios. Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia.

Existem seis variedades principais de gênios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia:

Gênios da Água (Marid): F4, H3, R4, A4, PdF4 (água). Focus 10 em Água e 8 em todos os demais caminhos, exceto Fogo.

Gênios em Magika, seu mundo nativo

Gênios do Fogo (Efreeti): F4, H3, R4, A4, PdF4 (fogo). Focus 10 em Fogo e 8 em todos os demais caminhos, exceto Água.

Gênios da Terra (Dao): F5, H3, R4, A5, PdF4 (pedras). Focus 10 em Terra e 8 em todos os demais caminhos, exceto Ar.

Gênios do Ar (Djinn): F5, H3, R4, A5, PdF4 (som/vento). Focus 10 em Ar e 8 em todos os demais caminhos, exceto Terra.

Gênios da Luz (Asura): F4, H3, R4, A4, PdF5 (luz). Focus 10 em Luz e 8 em todos os demais caminhos, exceto Trevas.

Gênios das Trevas (Div): F4, H3, R5, A4, PdF4 (trevas). Focus 10 em Trevas e 8 em todos os demais caminhos, exceto Luz.

O gigante bicéfalo aguarda para emboscar Petra

Todos os gênios possuem Telepatia, Levitação, Imortal e Invulnerabilidade a tudo (exceto magia e armas mágicas). Conhecem todas as magias permitidas para seus Focus (incluindo algumas que ninguém mais conhece!). Os gênios também são conhecidos por conceder desejos: eles podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Vida. Na verdade, suspeita-se que os gênios tenham sido os inventores dessa magia!

Gigantes

"Você não detesta comida que fala demais? Amassa logo a cabeça dela!"

— Gary & Gygax, gigante bicéfalo

Uma variedade de humanóides imensos e monstruosos infestam pontos remotos de Arton. Sua origem é um mistério: eles são poucos e isolados, jamais vivendo em sociedade, sendo muito difícil acreditar que se reproduzam como outras criaturas. Além disso, nunca se ouviu falar de gigantes mulheres.

É quase certo que todos os gigantes de Arton foram criados por mágica — seja ela lançada por deuses, dragões, magos ou clérigos de grande poder. Alguns estudiosos suspeitam que os gigantes são resultado da magia Megalon, usada em conjunto com Permanência. Contudo, quando realizada com humanos, essa combinação provoca deformidades físicas e mentais que resultam não apenas em aumento de tamanho, mas também na transformação em monstro.

Como os ogres, gigantes são brutos primitivos que sabem apenas caçar, pilhar e saquear. Eles usam clavas para combates corpo-a-corpo e arremessam grandes pedras para atacar à distância. Existem muitos tipos diferentes, sendo que apenas os mais conhecidos são descritos a seguir:

Gigante Comum: este é o menor dos gigantes, apenas um pouco maior que um ogre. Na verdade, por sua grande semelhança, alguns suspeitam que eles sejam criaturas aparentadas. Mede entre 3 e 4m de altura. F5-6, H2-3, R5-6, A1-3, PdF5. Correm boatos de que um ou mais destes podem ser encontrados entre os batalhões da Aliança Negra.

Bicéfalo: um grotesco gigante de duas cabeças, cada uma comandando um braço (por esse motivo ele pode, ao contrário dos demais, fazer dois ataques por turno quando usa Força). Aqueles que tiveram chance de observá-lo dizem que as cabeças podem ter personalidades diferentes e discutir uma com a outra. Mede entre 10 e 12m de altura. F10-14, H3-4, R6-8, A3-6, PdF10.

Ciclope: este monstro tem um só olho no meio da testa e grandes dentes afiados; exceto por estes traços, não é diferente de outros gigantes — mas correm rumores de que seu olho é mágico, dotado de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Aguçada, Infravisão, Raios-X, Ver o Invisível). Mede entre 15 e 20m de altura. F13-22, H3-4, R7-9, A4-7, PdF14-18.

Gigante Real: um dos tipos mais poderosos, capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra — e até mesmo um robô gigante futurista! Mede em média 50m de altura. F20-40, H3-4, R20-40, A10-30, PdF10-40 (em Poder de Gigante, estes números equivalem a F2-4, R2-4, A1-3, PdF1-4).

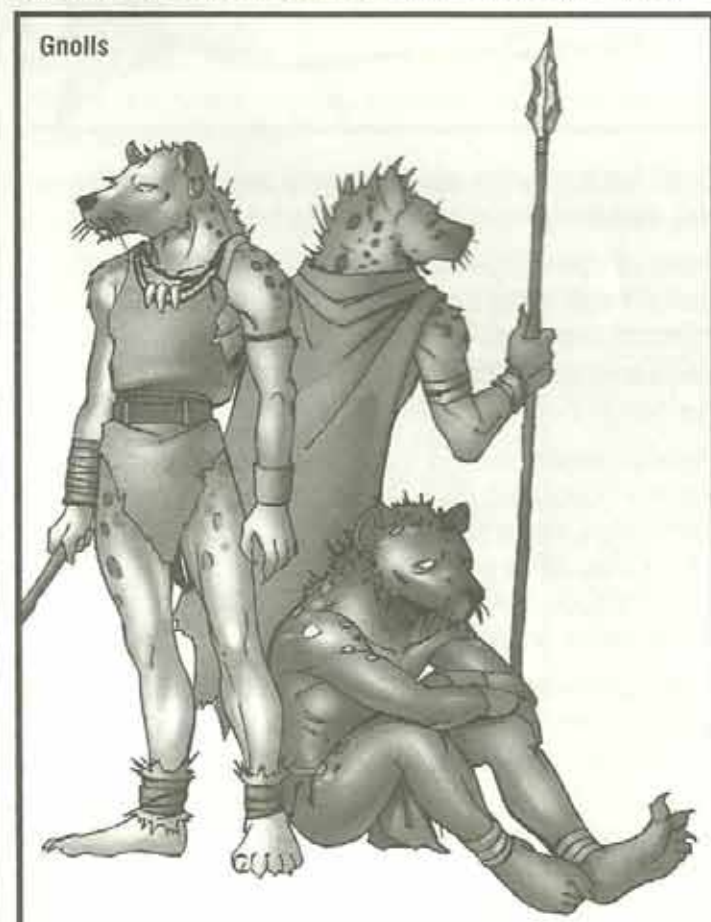
Gigante Máximo: o maior tipo de gigante conhecido, tão imenso que sua cabeça quase alcança as nuvens e seus passos provocam tremores de terra. Os maiores atingem até um quilômetro de altura. F30-60, H3-5, R40-60, A30-70, PdF40-70 (em Poder de Gigante, F3-6, R4-6, A3-7, PdF4-7).

Gnolls

"Kobolds são seu menor problema, minazinha! Um gnoll é um problema muito maior, sabe? Uns dois metros de altura!"

— Um assaltante gnoll

F2, H1-3, R2, A1, PdF1-2

A raça dos gnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos.

Gnolls

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer (andam em bandos de 1dx4+10 indivíduos). São encontrados freqüentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado, especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Goblinóides

"São só uns goblins! Vamos cuidar deles!"

— Últimas palavras de um aventureiro

Existe em Arton uma grande variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e temor — entre as outras raças. A destruição do reino élfico de Lenórienn e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o início da ascensão deste povo maligno.

Tecnicamente, entre todos os humanóides monstruosos, apenas três raças são classificadas como goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears.

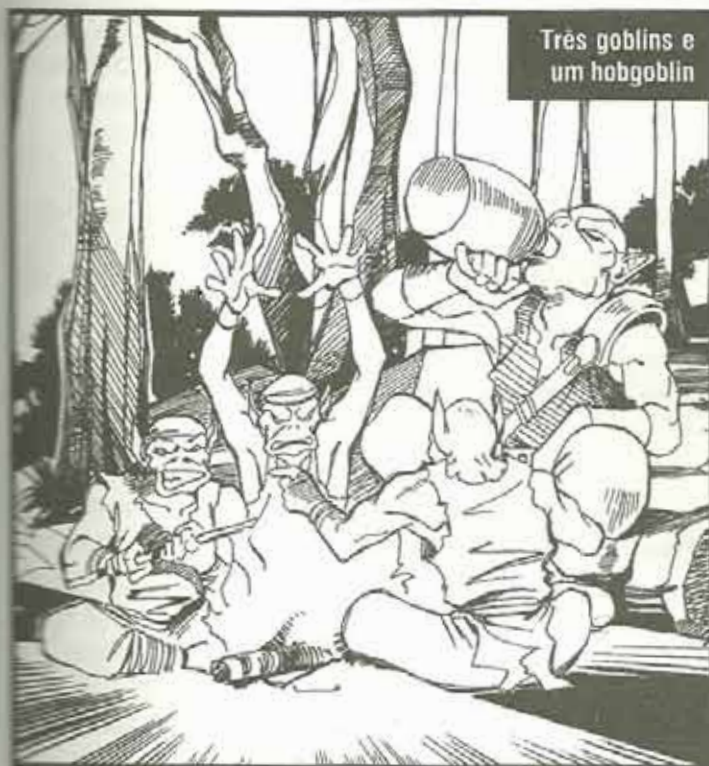
Goblins: os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no subsolo e enxergam no escuro, como os anões e elfos. Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga uma loba-das-cavernas.

Soldado: F0, H1, R1, A0, PdF0-1

Subchefe/Chefe: F0, H1, R1, A1, PdF0-3

Xamã: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro: F0, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

Hobgoblins: são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças

Três goblins e um hobgoblin

goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

Soldado Hobgoblin: F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0

Arqueiro Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Tiro Múltiplo

Capitão Hobgoblin: F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3

Xamã Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Clericato, Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Bugbears: são também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos (daí o "bear", que significa "urso"). Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear — mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

Soldado Bugbear: F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0

Capitão Bugbear: F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3

Xamã Bugbear: F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Grifo

"Você é a coisa mais linda que já vi! Podemos ser amigos? Irmãos?"

— Lisandra, druida

F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração, Levitação

Grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. São animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e o bico (Força +1d). São provavelmente as criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

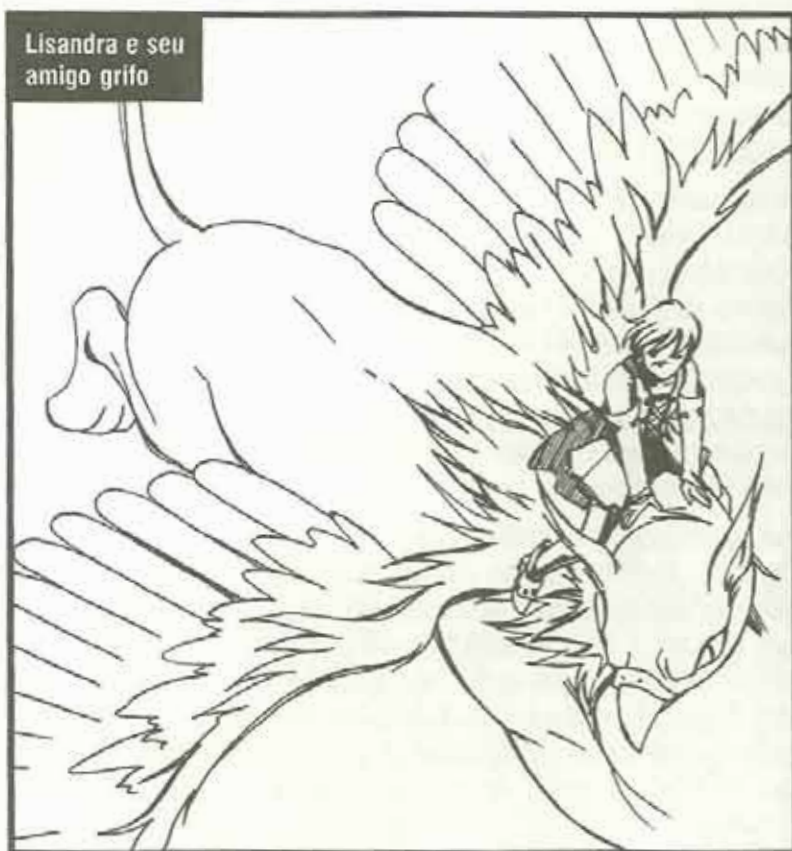
Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito. Evitar que um grifo ataque qualquer cavalo próximo exige um teste de H-3 (ou H+1 se você tem as Perícias Animais ou Manipulação).

Halflings

"Qualquer goblinóide sabe que um halfling não ultrapassa essa altura!"

— Klauskinsk, alquimista elfo

Halfling. A palavra vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade des-

Lisandra e seu amigo grifo

cendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana destas criaturas que teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição — estabelecendo-se no reino hoje conhecido como Hongari, ou as Colinas dos Bons-Halflings.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os calmos e inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "quedinha" para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

Sil, a halfling

E, finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halfings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval (esta arma tem PdF5, podendo ser disparada a cada 3 rodadas, e sendo necessários pelo menos dois halflings para operá-la). Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Por serem tão pequenos, halflings, não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial). Um halfling recebe +1 em Habilidade, +1 em Poder de Fogo (até um máximo de H5 e PdF5) e -2 em Força (até um mínimo de F0). Como os anões, halflings têm Resistência à Magia. Ser um halfling, para um personagem jogador, é uma Vantagem Única de 1 ponto.

Homens-Serpente

"Você acredita em tudo que lhe dizem? Que o mundo é como aparenta e que não existem terrores ocultos nas areias do tempo? Pense de novo..."

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4, Paralisia

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão e faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi

O homem-serpente Nekapeth

destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo — Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além de restaurar a glória de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar magicamente alguns homens-serpente — poucos ainda, mas suficientes para reconstituir a espécie no futuro. Boa parte deles está concentrada na Ilha da Cobra, no reino de Collen.

Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde-escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa — humano, elfo, anão... —, que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno usando uma lança (dano por Força +1d) ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras (Força -1d). Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida (que causa dano normal por Poder de Fogo, químico) ou veneno paralisante (mesmo efeito da Vantagem Paralisia).

Kobolds

"O primo Katabrok tem razão! Kobolds são umas pestes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa às vezes ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes.

As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

Guarda: F0, H0-1, R0-1, A0-1, PdF0-1, Inculto

Xamã: F0, H0-1, R1-2, A0-1, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Niele e Sandro no Planalto dos Kobolds

Lisandra cavalga um kronossauro

Kronossauro

"Preciso visitar o continente! Poderia me levar?"

— Lisandra, druida.

F6, H3, R4, A2, PdF0, Ambiente Especial, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

Este perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto, medindo entre 10 e 15m de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de tamanho humano ou menor.

O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra (onde tem H0), mas fará isso apenas em casos especiais, como para escapar de um predador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

Lobo-das-Cavernas

"Ei, já vi um desses nos jogos! Arrancou o braço de um gladiador!"

— Shen, guarda da milícia de Valkaria

F1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que são atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d+2 fêmeas.

Os goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como animais de guerra ou montaria. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles...

Minotauros

"O forte não deve apenas dominar o fraco. Também tem o dever de protegê-lo. Mas, de igual forma, o fraco também deve tributo ao forte por sua proteção."

— Kalura, sumo-sacerdotisa da Divina Serpente

A raça dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Em Arton, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada, e têm até sua própria nação dentro do Reinado — Tapista, o Reino dos Minotauros. Sua economia se baseia na agricultura e comércio de armas. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates

Casal de lobos-das-cavernas

muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas; o bebê, quando menina, será humana — e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, 1d+1 esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai. O Rei Thormy de Valkaria e outros governantes lutam para abolir essa lei tão cruel, que rouba a liberdade de uma pessoa desde o nascimento. Até agora os minotauros não cederam mas, pressionados pelo Reinado, recentemente instituíram leis para punir maus tratos contra escravos. Matar um escravo é crime punido com trabalhos forçados: para um minotauro, essa condição é tão vergonhosa que muitos preferem a morte.

Os minotauros têm como divindade principal a Divina Serpente, deusa da força e coragem — mas, em Tapista, ela é chamada Tauron e tem o aspecto de um gigantesco touro em chamas. Em seu território também existem templos em louvor a Azgher, Khalmyr, Keenn, Megalokk, Nimb e Thyatis: clérigos minotauros podem adotar qualquer destas divindades. Não existem minotauros magos (ou seja, eles só podem ter poderes mágicos através de Clericato).

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos. Longe de casa, minotauros gostam de freqüentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de Resistência +2.

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Um minotauro e sua escrava

Personagens jogadores podem comprar Minotauro como uma Vantagem Única pelo custo normal de 1 ponto, como visto no **Manual 3D&T.**

Naga

"A traição nem sempre resolve todos os problemas. Às vezes, a força é necessária."

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

F3, H3, R3, A1, PdF0

Criaturas aparentadas com os homens-serpente de Lamnor, as nagas são grandes serpentes com até 10m de comprimento (às vezes mais) e uma horrenda cabeça humana. Dotadas de grande força e inteligência, eram geralmente encarregadas de proteger artefatos ou cumprir missões para os clérigos de Sszzaas. Hoje, assim como os próprios homens-serpentes, as nagas estão quase extintas — mas ainda podem ser encontradas em alguns pontos remotos, protegendo os últimos locais sagrados de Sszzaas.

Como todas as serpentes constritoras, a naga faz um primeiro ataque para prender a vítima e, caso acerte, esmagar os ossos. Isso provoca dano automático por Força nos turnos seguintes, sem a necessidade de testes, e a vítima

Vladislav negocia a vida de Lenora com a naga

não pode absorver com testes de Armadura. A vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas (dano máximo de 1d por Força). Ataques de personagens exigem um teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

Da mesma forma que os homens-serpente, a naga também pode assumir uma máscara ilusória, disfarçando-se como uma mulher humana. Nesta forma ela ainda tem as mesmas Características, mas não pode — claro — usar o ataque constritor.

Orcs

"Ei, você é o Arkam! O cara que matou o primo Krusk! O primo Krusk era um orc legal! Vou vingar o primo Krusk!"

— Um orc qualquer para Arkam Braço Metálico

F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

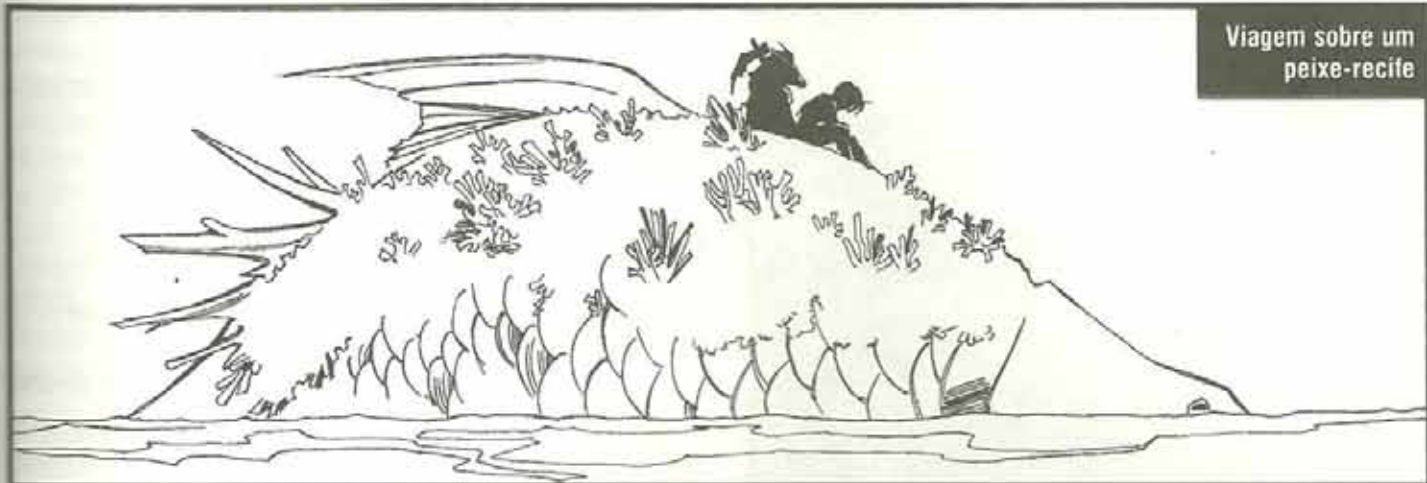
Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece

Um orc brigão

Viagem sobre um peixe-recife

entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

Personagens jogadores podem comprar Meio-Orc como uma Desvantagem Única de -1 ponto, conforme o **Manual 3D&T**.

Peixe-Recife

"Acho que não tem mais de três ou quatro deles no mundo inteiro!"

— Lisandra, druida

F20, H0, R20, A12, PdF0

Este peixe imenso e raro pode ser facilmente confundido com uma pequena ilha, com corais crescendo sobre seu dorso. Como as baleias, é um animal filtrador: alimenta-se apenas de microoganismos presentes na água do mar, perto da superfície. Não é incomum encontrar todo tipo de animais marinhos vivendo em seu corpo, desde caranguejos até mariscos e gaivotas.

O peixe-recife é extremamente plácido e manso. Ele nunca se assusta ou foge, e nem tem motivos para isso — não tem inimigos naturais e nem valor comercial. Sua couraça extremamente resistente torna difícil feri-lo, e sua carne tem sabor desagradável. Infelizmente, essa apatia faz do bicho um risco para a navegação; mais de um navio já naufragou após colidir com um peixe-recife que surgiu repentinamente em seu caminho.

Povo-Sapo

"Grato, amigo batráquio! Estimo melhoras!"

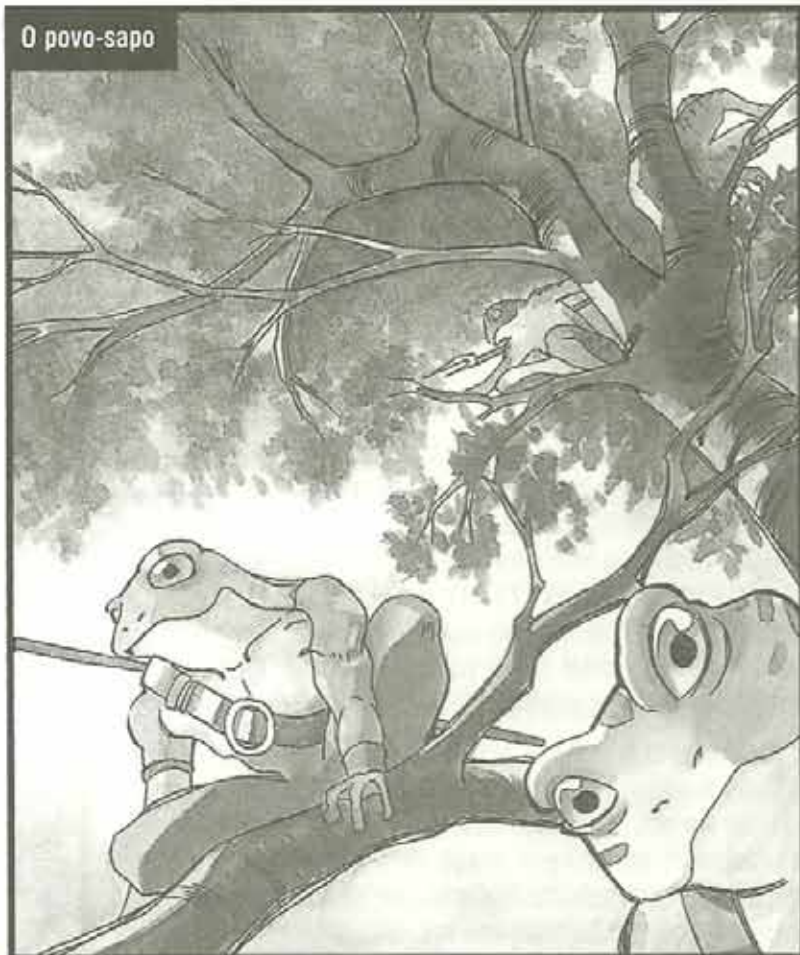
— Luigi Sortudo, bardo

A meio caminho entre Malpetrim e Valkaria existe um pântano que, por vontade do Grande Deus Sapo Inghlblhphollstgt, é dominado por todo tipo de anfíbios monstruosos. É o Pântano dos Juncos.

Homens-Sapo: tipo de sapos humanóides tribais e malignos. F1-2, H2/4, R1, A0, PdF1-3, Arena (árvores). Estes bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate, com H+2), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Rã-de-Sszzaas: do tamanho de um porco dos grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton. F1, H3/4, R2, A1, PdF0, Membros Elásticos. O simples toque de sua pele ou sangue já é perigoso — qualquer ataque bem sucedido contra a rã, à distância de combate corporal, exige do atacante um teste de Resistência: falha resulta em 1d pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura).

O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua (H4) traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno poderoso que exige um teste de Resistência -2. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de 1 Ponto de Vida por turno até a morte.

O povo-sapo

Lisandra e Tork sobre um quelonte

A única forma de deter o veneno é com a magia Cura Total.

Sapo-Gigante: medindo até 6m de comprimento, este monstro mantém o corpanzil imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra. F4, H1/5, R4, A3, PdF0, Membros Elásticos. Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua (H5); esse ataque não causa dano mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca — onde ela passa a sofrer dano de 3d por turno, até morrer ou se soltar (o que será possível apenas com um teste bem sucedido de Força+1).

Catoblepas: até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em todo o mundo — atuando como guarda no templo de Inghlblhphollstgt, no centro do Pântano dos Juncos. A criatura tem corpo de búfalo, cabeça de facócero e pernas de hipopótamo. F4, H3, R4, A5, PdF0. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlblhphollstgt, o que pode ser verdade: uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pelos olhos, transformar suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma magia de Transformação, exigindo da vítima um teste de Resistência -1 para negar o efeito. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de Inghlblhphollstgt. Uma magia Cura de Maldição lançada por um clérigo deste deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

Quelonte

"Ele é tão lento que, se cuidar de dois quelontes, um deles vai fugir!"

— ditado dos elfos-do-mar

F3, H0, R3, A4, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (corte, contusão, perfuração)

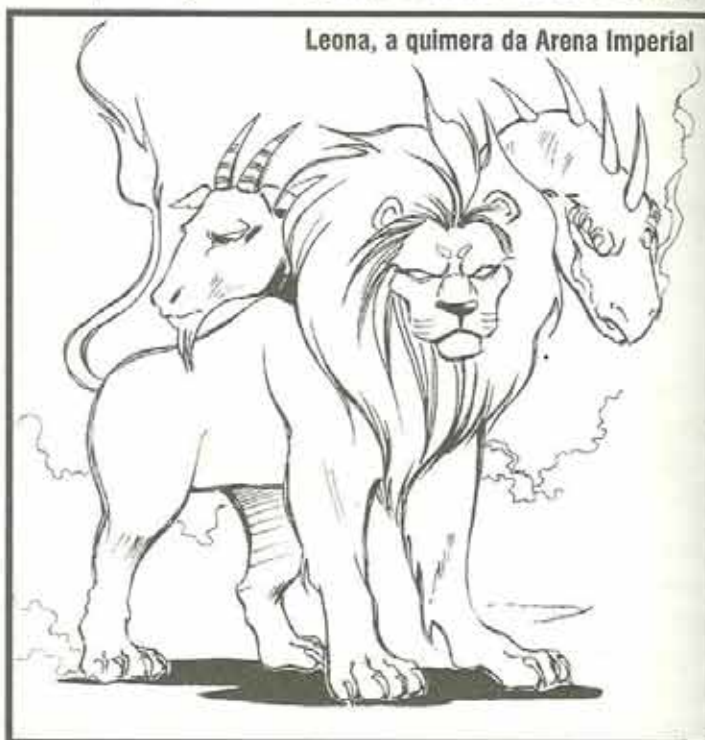
O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder (Força-1d).

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça testes fáceis de Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar.

Quimera

"As ASAS! Tem razão! Sabia que faltava alguma coisa!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastan-

Leona, a quimera da Arena Imperial

te para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... cada uma com características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode. F3-4, H4, R5, A3, PdF6, Levitação. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (dano por Força), mordida de leão (Força+2d), mordida de dragão (Força+1d) e marrada de bode (Força). À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: não precisa testar Habilidade para acertar, e uma esquiva bem sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Um cardume de Selakos

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem. Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

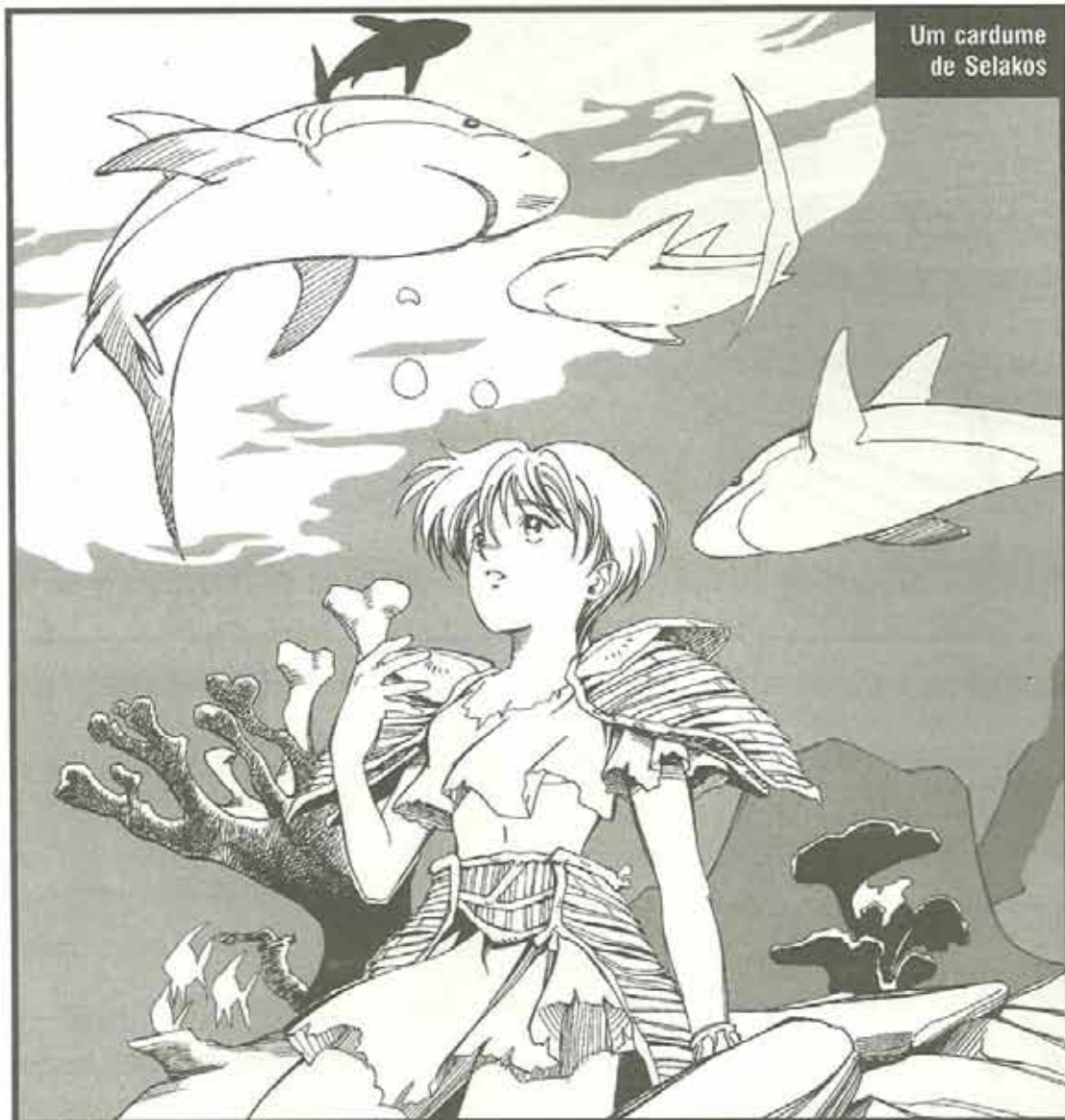
Selako

"Vocês são selakos! Nunca dormem, nunca descansam e estão SEMPRE com fome!"

— Lisandra, druida

F2-4, H1-3, R1-3, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar, Ver o Invisível), Fúria (apenas na presença de sangue)

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões da Terra.

Selakos não gostam de longas batalhas: costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma poderosa mordida (dano de Força+2d). Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue — perdendo 1 Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros.

Selakos ficam excitados e famintos quando farejam sangue (que eles podem perceber a até 1km). Em presença de sangue, entram em Fúria; vão atacar em todos os turnos, até a morte da vítima ou do próprio peixe.

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Serpentes Venenosas

"Se você gosta tanto de animais, então talvez aprecie este meu presente!"

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

F0, H1-3, R1, A0, PdF0

Com certeza criadas pelo deus Sszzaas, as serpentes venenosas estão em quase todo o mundo de Arton — exceto

Uma naja ataca Lisandra

em áreas glaciais, como as Uivantes. Elas caçam apenas pequenos animais, e não atacam humanos ou animais maiores a menos que se sintam ameaçadas — o que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem-sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (neste caso a cobra terá a Vantagem Paralisia) ou então mortal. O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cascavel: a mais comum entre as serpentes venenosas de Arton, encontrada em campos, montanhas e desertos. Felizmente, quando ameaçada, ela usa o guizo em sua cauda como sinal de aviso — e só vai atacar no turno seguinte, caso o agressor não se afaste.

Naja: pode ser identificada por um tipo de "capuz" que traz na cabeça. Era nativa de Tamu-ra — portanto, hoje está quase extinta. Seu veneno é mais forte; uma vítima envenenada perde 2 PVs por turno, em vez de 1.

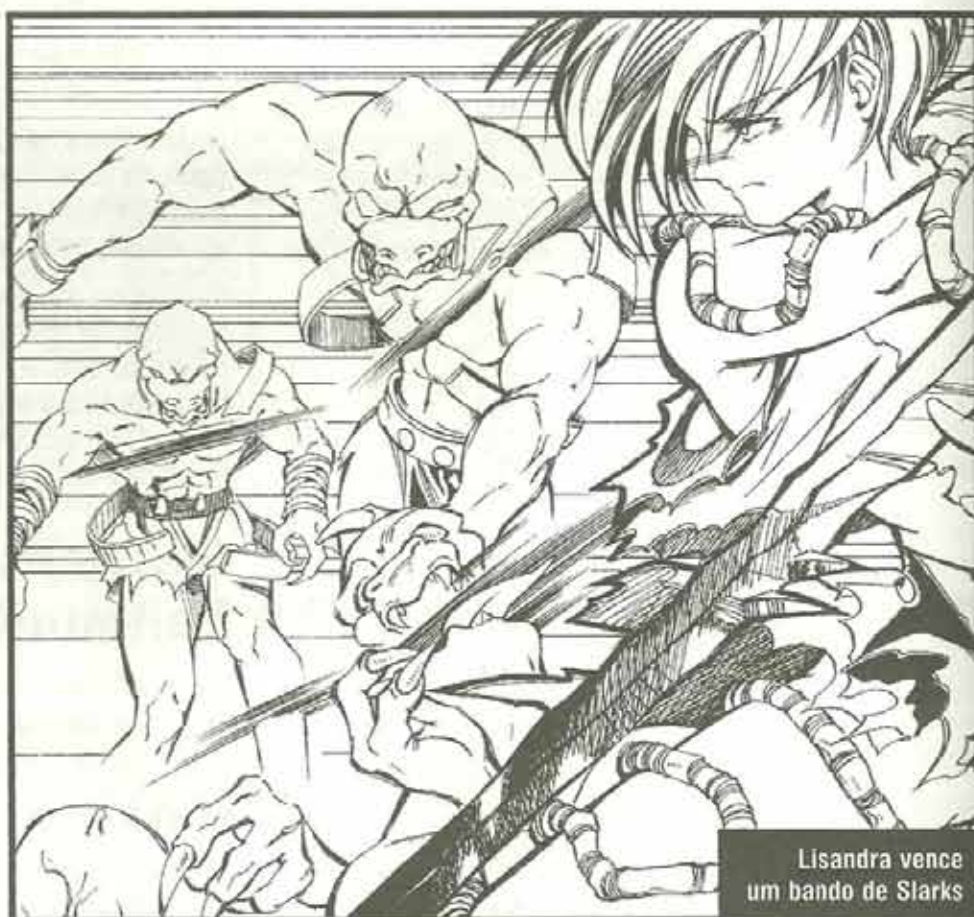
Cuspideira: ao contrário das outras serpentes, que injetam peçonha através das presas, esta cobra consegue cuspir seu veneno a grandes distâncias. Ela tem Paralisia baseada em Poder de Fogo (que varia entre 1 e 3).

Serpente Marinha: encontrada nos oceanos (em lugares rasos) e no Rio dos Deuses, seu veneno é muito mais forte; a vítima perde 3 PVs por turno, em vez de 1.

Slarks

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem LUTA!"

— Lisandra, druida

F0, H0, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão)

Lisandra vence um bando de Slarks

Slarks são monstros de corpo humanóide, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem o sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são fisicamente mais fracos que os humanos. Muito lentos, só conseguem fazer ataques simples que causam apenas 1 ponto de dano. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks despejam sobre eles banhos de saliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas (um aventureiro pode evitar isso com um teste bem sucedido de Habilidade).

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Esse ataque causa dano de 1d. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas, e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

Tentacute

"Vem, fofo! Vem com a Niele! Preciso muito abraçar alguém!"

— Niele, arquimaga elfa

F0, H2, R0, A0, PdF0, Arena (árvores), Sentidos Especiais (Visão Aguçada)

Este pequeno e inofensivo animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça; e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo, que ajuda o bicho na locomoção sobre as árvores.

Nas florestas que habita, o tentacute (pronuncia-se "ten-ta-KIU-te") ocupa o mesmo nicho ecológico dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres humanos — pelo contrário, gosta de observá-los de perto. Infelizmente, o tentacute pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores (onde tem H4), é muito difícil perseguir um tentacute. Druidas costumam usá-los como informantes para saber quem está circulando em suas florestas.

Tosco

"De nada vale um soldado que não sabe usar bem uma arma!"

— Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

F1-4, H2-5, R1-4, A1-4, PdF1-4, Adaptador, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível)

Toscos são monstros artificiais, criados através de magia. Eles servem como soldados e força de trabalho para magos malignos poderosos; quando estas criaturas são vistas nas redondezas, é quase certo que o plano de um vilão está em andamento.

Toscos são criados com as mesmas magias normalmente usadas para animar e controlar mortos-vivos; a diferença é que, antes de realizar a magia, o mago ou clérigo deve derramar sobre o cadáver uma poção própria — que vai deformar e moldar o corpo em uma forma monstruosa (daí o nome). O preparo da poção consome ingredientes equivalentes a 14 Pontos de Experiência. Exceto para o propósito de sua criação, toscos NÃO SÃO considerados mortos-vivos; eles são, na verdade, um tipo de golem.

Estas criaturas existem em tamanhos variados, dependendo da função que desempenham. Os menores (F1, H2, R1, A1, PdF1) costumam ser enviados em missões de reconhecimento, enquanto os maiores (F4, H5, R4, A4, PdF4) atuam como guardas pessoais ou sentinelas em locais muito restritos.

Toscos são criaturas sem mente: obedecem as ordens de seu mestre sem questionar. São imunes a magias que afetam a mente, mas quaisquer outras mágicas funcionam normalmente com eles. Não possuem linguagem própria, mas podem compreender as ordens de seu criador. Toscos enxergam no escuro, podem ver coisas invisíveis e têm Detecção de Magia como uma habilidade natural. Eles também sempre sabem em que direção e distância podem encontrar seu mestre.

Niele e um tentacute

Lisandra atacada por toscos

Toscos são instintivamente capazes de lutar com qualquer arma que tenham em mãos; eles costumam ser vistos carregando armas de formas estranhas, que nenhuma outra pessoa poderia usar corretamente (a menos que, como eles, tenha a Vantagem Adaptador). Isso evita que suas próprias armas sejam úteis para seus inimigos, e por esse motivo seus criadores podem equipá-los com armas de boa qualidade. Os maiores entre eles podem possuir armas mágicas. Quando desarmados, toscos podem fazer até três ataques por rodada com as garras e mordida (Força-1d).

É comum encontrar toscos agindo em equipe com esqueletos e zumbis — quase sempre invocados pelo mesmo vilão que criou os toscos. Quando seu mestre é destruído, um tosco passa a vagar sem rumo, vivendo em florestas e cavernas como predador. Não é possível controlar um tosco que outra pessoa tenha criado.

Troglodita

"Deixou minha estalagem com cheiro de kobold morto! CEM kobolds mortos!"

— George Ruud, proprietário da Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)

Trogloditas são uma raça de ferozes homens-lagarto criada por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Trogloditas medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogloditas são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas semelhanças entre os trogloditas e os anões.

O troglodita Tork expele seu gás

Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo).

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por este motivo, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um simbolo de status entre eles.

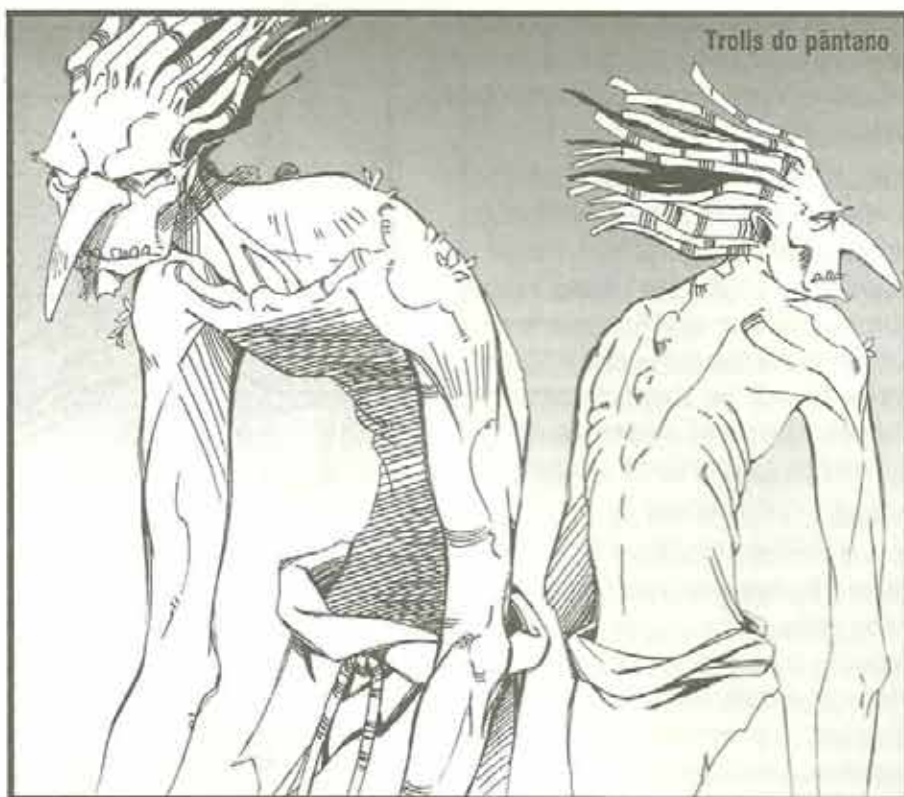
Trolls do pântano

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Além da infravisão, que os possibilita enxergar no escuro, trogloditas têm outras habilidades que os auxiliam em seus ataques contra humanos. Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossivel notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos e semi-humanos. Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até 1m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. O alvo deve fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita leva pelo menos 24 horas para secretar mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogloditas é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Não há trogloditas na Aliança Negra dos goblinóides, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóides). Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

Personagens jogadores podem ser trogloditas como uma Vantagem Única pelo custo normal em pontos, como diz o **Manual 3D&T**.

Trolls

"Eles são trolls, carinha! O tipo de coisa que encontra você quando explora túneis antigos! Agora que tal uma forcinha?"

— Tork, troglodita mercenário

F2, H2, R3, A1, PdF0

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Trolls fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e mordida (Força +1d).

Estes monstros existem em uma assustadora variedade:

Troll do Pântano: é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas...

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos,

e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por turno quando tocados pelo sol.

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura.

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d'água (como se tivessem Anfíbio) e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis.

Loriane e seu unicórnio

Unicórnio

"Eu sei, eu sei! Pura e virgem! Você NÃO precisa ficar me lembrando!"

— Loriane, gladiadora meio-elfa

F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0, Aceleração, Sentidos Especiais (todos)

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

Unicórnios possuem Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, que podem usar sem gastar Pontos de Vida. São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles — mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir. Unicórnios aceitam ser cavalgados apenas por mulheres puras e virgens.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes; ele equivale a 30 Pontos de Experiência em ingredientes para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de 1 PV por hora até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

Velocis

"Por que sua amiga lindona não vem beber com a gente?"

— Tork, troglodita mercenário

F1, H5, R2, A0, PdF0-3, Aceleração, Focus 0-4 em Caminhos variados

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram a Terra: triceratops, estegossauros, pterodáctilos e especialmente o troodon — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro".

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana (exceto pelos Ceratops). Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Apesar disso, eles possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não farão efeito neles. A longevidade dos antropossauros varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os dragões masculinos são tão raros que sua

escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as dragoas-caçadoras.

Existem quatro espécies conhecidas de antropossauros: dragoas-caçadoras, ceratops, velocis e pteros. Os velocis, ou dragões-gazelas, são o equivalente antropossauro para os antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Bakula, dragoa-gazela maga

Velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne até 6d indivíduos.

Velocis são ariscos e medrosos por natureza; demoram a confiar em alguém, e parecem estar sempre muito nervosos. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Velocis confiam apenas na fuga para enfrentar inimigos. Os mais inteligentes sabem usar magia, preferindo magias de proteção e detecção de inimigos. Entre os Velocis que se tornam magos, as fêmeas são mais comuns. Velocis vivem duas vezes menos que um humano.

Zumbis

"Tenebra tem senso de humor."

— Tork, troglodita mercenário

F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Mortos-vivos são seres humanos (ou membros de outras raças) que, ao morrer, não encontraram o descanso eterno e ficaram presos ao mundo dos vivos, tornando sua existência um grande tormento para si próprios e aqueles que os cercam.

Mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Mas eles podem ser afetados por uma série de magias que funcionem especificamente contra eles, como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

Mortos-vivos não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso ou magias específicas (Cura para os Mortos). Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados.

Embora mortos-vivos possam pertencer a raças não-humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios que um anão vivo teria.

Zumbis, assim como esqueletos, são considerados os mais "fracos" mortos-vivos. Podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 2d indivíduos. Lentos, em combate eles nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar.

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbis

Apêndice: Regras de Conversão

Dungeons & Dragons

Embora muitas criaturas deste bestiário já apareçam no **Livro dos Monstros D&D**, ao usar estas regras de conversão você deve encontrar alguns resultados muito diferentes. Se você possui o **LdM**, pode usar as estatísticas normais de **D&D** para as criaturas mais conhecidas (goblinóides, orcs...).

Tamanho e Tipo: para o Tamanho, estude a descrição da criatura, verifique de que tamanho ela realmente é (ou seja, sua altura, tamanho, peso) e confira com a informação sobre tamanho de criaturas na Introdução do **LdM**. O mesmo vale para o Tipo.

Dados de Vida: Força + Resistência. Caso o resultado seja 0, a criatura terá ½ DV. Verifique um Dado de Vida apropriado para o Tipo da criatura. Você vai encontrar informações sobre o tipo de Dado de Vida na seção Progressão na Introdução do **LdM**.

Pontos de Vida: calculados de forma normal, de acordo com seus Dados de Vida. O modificador da Constituição da criatura afeta seus Pontos de Vida. A Constituição de uma criatura é igual a Rx1d6+2d6.

Iniciativa: a criatura terá um bônus de iniciativa baseado em seu modificador de Destreza (a Destreza é igual a Habilidade x1d+2d). Criaturas com Aceleração terão o talento Iniciativa Aprimorada.

Deslocamento: H0 é igual a Des. 5-10; H1 = Des. 20; H2 = Des. 30; H3 = Des. 50; H4 = Des. 70; H5 = Des. 100; H6 = Des. 140; H7 = Des. 190; H8 = Des. 250. Criaturas capazes de escalar se deslocam com metade da velocidade normal em escaladas. Habilidade +1 quando houver Aceleração, H+2 quando houver Levitação.

Classe de Armadura: multiplique Armadura por dois. Some a Habilidade (inclua +1 por Aceleração quando houver). Some dez ao resultado.

Exemplo 1: um hobgoblin tem H1, A2. 2 x 2 + 1 +10 = CA 15

Exemplo 2: um grifo tem H3, A2, Aceleração. 2 x 2 + 3 + 1 +10 = CA 18

Exemplo 3: um dragão vermelho adulto tem H6, A7. 7 x 2 + 6 + 10 = CA 30

Ataques e Bônus de Ataque: faça uma lista das armas e ataques da criatura e associe a cada uma um bônus de ataque. O bônus básico depende de seus Dados de Vida e Tipo; veja a seção Progressão na Introdução do **LdM**. O Tamanho, habilidades e talentos afetam o bônus de ataque conforme descrito na seção Ataques na Introdução do **LdM**.

Dano: o dano de cada ataque é igual a 1d6 x Força ou Poder de Fogo, mais ajustes (Força +2d, por exemplo). 1d será sempre 1d6.

Valores de Habilidades: use os mesmos números do **Sistema Daemon** (veja a seguir): FR para Str, CON para Con, AGI para Dex, INT para Int, PER ou WILL (aquele que for maior) para Wis, CAR para Cha.

Resistência à Magia: Resistência x5. Criaturas com a Vantagem Resistência à Magia recebem +3 extras.

Testes de Resistência: dependem do Tamanho e Tipo da criatura, e podem ser ajustados por seus valores de habilidades. Veja a seção Progressão no **LdM.**

Ataques Especiais: veja a descrição da criatura. Sempre que um ataque especial (magia, veneno, paralisia, petrificação) exige um teste de Resistência para ignorar o efeito, substitua por um teste de Fortitude ou Vontade. Para ataques que exigem uma esquiva (como sopro de dragão), substitua por um teste de Reflexos. Um redutor de -1 em **3D&T** equivale a -4 em **D20.**

Tendência, Clima/Terreno, Organização, Nível de Desafio, Tesouro: veja a descrição da criatura.

Focus: some todos os pontos de Focus da criatura; divida por 2 (arredonde para cima). Esse será seu nível em uma classe adequada (mago, feiticeiro, clérigo, druida...)

Vantagens e Desvantagens

Arena/Ambiente Especial: a criatura é mais adaptada ou dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno. Raramente deixará seu ambiente. Se possui Arena, recebe um bônus de +4 em todos os seus testes de ataque, resistência e perícias quando está nesse lugar. Se tem Ambiente Especial, vai sofrer um redutor de -4 quando estiver fora de seu terreno. Em ambos os casos, recebe +4 em seus testes quando está em seu ambiente e tenta fugir.

Armadura Extra: criaturas com algum tipo de Armadura Extra recebem redução de dano contra aquela forma de ataque. O bônus é igual a Armadura x5. Um mamute tem A1 e Armadura Extra (Frio/Gelo); ele terá redução de dano 5 contra ataques baseados em frio.

Ataque Especial: criaturas com esta Vantagem recebem o talento Ataque Poderoso.

Deflexão/Reflexão: criaturas com estas Vantagens podem, ao receber um ataque à distância, fazer um teste de Reflexos. Caso a criatura seja bem-sucedida, o ataque é desviado (Deflexão) ou devolvido ao atacante (Reflexão).

Fúria: em combate, a criatura entra em um frenesi de batalha e recebe +2 em seus testes, além de aumentar em +1d6 o dano de seus ataques.

Invisibilidade: a criatura possui algum tipo de camuflagem natural. Fora de combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de rodadas igual à sua Habilidade. Se a qualquer momento uma criatura sofrer dano, fica visível (a menos que a descrição da criatura diga o contrário).

Invulnerabilidade: criaturas com algum tipo de Invulnerabilidade recebem redução de dano contra aquela forma de ataque. O bônus é igual a Armadura x5+10. Um tatu-montanha tem A6 e Invulnerabilidade (Ácido); ele terá redução de dano 40 contra ataques baseados em ácido.

Membros Elásticos: criaturas com esta Vantagem podem atacar alvos a até 10m.

Paralisia: criaturas capazes de paralisar a vítima fazem um teste de ataque normal. Esse ataque provoca apenas 1 ponto de dano (a menos que a descrição da criatura diga o contrário). A vítima deve ter sucesso em um teste de resistência adequado ou ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra um oponente paralisado acerta automaticamente, mas também cancela a

paralisia. Dura duas rodadas, ou até que a vítima seja atacada.

Teleporte: criaturas com essa Vantagem podem se teleportar para lugares que estejam à vista, sem testes. Para lugares que não possa ver, exige-se um teste de Destreza ou Sabedoria (escolha o mais alto). A distância máxima que pode atingir é igual a duas vezes sua Des ou Sab (o mais alto) em metros. Teleporte concede um bônus de +4 na Categoria de Armadura.

Vorpal: criaturas com ataques vorpal cortam a cabeça da vítima quando conseguem um acerto crítico.

Vulnerabilidade: criaturas com algum tipo de Vulnerabilidade sofrem dano duas vezes maior contra aquela forma de ataque.

Sistema Daemon

Constituição: Resistência x1d+2d. Criaturas com R0 terão CON 2d. R1 será CON 3d, e assim por diante.

Força: Força x1d+2d. Criaturas com F0 terão FR 2d. F1 será FR 3d, e assim por diante.

Destreza: Habilidade x1d+1d. Reduza em -1d para criaturas sem mãos ou outros órgãos de manipulação.

Agilidade: Habilidade x1d+2d. Acrescente +1d se tem Aceleração (apenas para efeito de corrida).

Inteligência: de modo geral, esqueletos e zumbis têm INT 1; invertebrados (moluscos, insetos, aracnídeos...) e peixes têm INT 2; répteis e aves têm INT 3; dinossauros, animais de pasto e mamíferos em geral têm INT 4; cães, animais domésticos e de montaria têm INT 5; macacos, têm INT 6; raças bárbaras (orcs, ogres, gigantes) têm INT 7-10; humanóides em geral têm INT médio 10 (com redutor de -2 quando são Incultos).

Força de Vontade: para criaturas herbívoras ou pacíficas, Resistência x1d+1d (criaturas com R0 terão WILL 1d. R1 será WILL 2d, e assim por diante). Para criaturas carnívoras ou agressivas, Resistência x1d+2d (criaturas com R0 terão WILL 2d. R1 será WILL 3d, e assim por diante).

Carisma: 0 na maioria dos casos, especialmente animais, demônios e seres Monstruosos. 1d a 3d para humanóides em geral.

Percepção: Habilidade x1d+1d (+2d extras caso tenha Sentidos Especiais de qualquer tipo).

Pontos de Vida: calculados de forma normal para o Sistema Daemon: FR+CON/2.

Pontos Heróicos: criaturas com Energia Extra 1 terão Pontos Heróicos em quantidade igual a F+R. Com Energia Extra 2, terão F+Rx2 Pontos Heróicos.

Pontos de Magia/Fé: sempre que um poder ou magia mencionar o consumo (ou ganho) de Pontos de Vida, substitua por Pontos de Magia ou de Fé. Todas as criaturas capazes de usar mágica (ou seja, que tenham Focus) terão uma quantidade de Pontos de Magia igual a seus PVs. Criaturas com Clericato, em vez disso, terão Pontos de Fé em quantidade igual a seus PVs.

Nº de Ataques: veja a descrição da criatura.

Dano/Ataque: 1d6 x Força ou Poder de Fogo. Ataques que causam danos variados (Força+2d, por exemplo) seguem a mesma fórmula (uma criatura com F3 que causa Força+2d de dano causará dano total de 5d com aquele ataque).

Índice de Proteção: Armadura x1d. Criaturas diferentes terão IP variado. Ataques capazes de ignorar a Armadura vão, da mesma forma, ignorar o IP.

Briga (ou outra forma de ataque): Habilidade x20%.

Testes de Resistência: caso a criatura possua qualquer tipo de ataque especial que exige da vítima um teste de Resistência, substitua por um teste de CON. Caso existem bônus ou redutores, cada +1 em **3D&T** equivale a +10% no **Sistema Daemon.** Então, Resistência-2 será igual a CON -20%.

Focus: criaturas que possuam Focus em Caminhos Elementais usam esses mesmos Caminhos no **Sistema Daemon**, com níveis iguais em Entender, Criar e Controlar. Criaturas com Telepatia terão os Caminhos Naturais (Plantas, Animais, Humanos) em nível igual à sua Resistência. Os Caminhos especiais (Demônios, Espíritos e Metamagia) serão oferecidos dependendo do julgamento do Mestre.

Vantagens e Desvantagens

Arena/Ambiente Especial: a criatura é mais adaptada ou dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno. Raramente deixará seu ambiente. Se possui Arena, recebe um bônus de +10% em todos os seus testes quando está nesse lugar. Se tem Ambiente Especial, vai sofrer um redutor de -10% quando estiver fora de seu terreno. Em ambos os casos, recebe +10% em seus testes quando está em seu ambiente e tenta fugir.

Armadura Extra: criaturas com Armadura Extra terão IPx6 contra aquele ataque específico.

Ataque Especial: criaturas com esta Vantagem podem optar por fazer um ataque mais poderoso (acrescente +2d ao dano), mas sofrendo um redutor de -10% no teste de ataque.

Deflexão/Reflexão: criaturas com estas Vantagens podem, ao receber um ataque à distância, fazer um teste de Índice de Proteção (esse teste não existe nas regras normais. Faça como um teste de Atributo: multiplique IPx4 e use como valor de teste). Caso a criatura seja bem sucedida, o ataque é desviado (Deflexão) ou devolvido ao atacante (Reflexão).

Fúria: em combate, a criatura entra em um frenesi de batalha e recebe +10% em seus testes, além de aumentar em +1d o dano de seus ataques.

Invisibilidade: criaturas com esta Vantagem possuem algum tipo de camuflagem natural. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade. Acertar um alvo invisível impõe uma penalização de -10% para ataques corporais e -30% para ataques à distância ou esquivas. Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas -20% para ataques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente a invisibilidade. Se a qualquer momento uma criatura sofrer dano, fica visível (a menos que a descrição da criatura diga o contrário).

Membros Elásticos: criaturas com esta Vantagem podem atacar alvos a até 10m.

Paralisia: criaturas capazes de paralisar a vítima fazem um teste de ataque normal. Esse ataque provoca apenas 1 ponto de dano (a menos que a descrição da criatura diga o contrário). A vítima deve ter sucesso em um teste de CON ou ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra um oponente paralisado acerta automaticamente, mas também cancela a paralisia. Dura dois turnos, ou até que a vítima seja atacada.

Teleporte: criaturas com essa Vantagem podem se teleportar para lugares que estejam à vista, sem testes. Para lugares que não possa ver, exige-se um teste de AGI, PER ou WILL (escolha o mais alto). A distância máxima que pode atingir é igual a duas vezes sua AGI, PER ou WILL (o mais alto) em metros. Teleporte concede um bônus de +20% em esquivas.

Vôo: criaturas capazes de voar (Levitação) terão, em vôo, velocidade duas vezes maior que em terra.

Vorpal: criaturas com ataques vorpal cortam a cabeça da vítima quando conseguem um acerto crítico.

Vulnerabilidade: criaturas com Vulnerabilidade terão IP/6 (arredonde para cima) contra aquele ataque específico.

AD&D 2ª Edição

Utilizando as regras de conversão a seguir você pode encontrar alguns resultados muito diferentes para monstros que já existem no **Livro dos Monstros**. Se você tem esse livro, pode usar as estatísticas normais de **AD&D** para as criaturas mais conhecidas (goblinóides, orcs...) em vez dos números fornecidos aqui. Lembre-se que, em média, os animais e monstros de Arton são mais poderosos que o padrão **AD&D** — especialmente no caso dos dragões.

Quantidade/Encontro: veja a descrição da criatura.

Inteligência: de modo geral, esqueletos, zumbis e invertebrados são Não-Inteligentes (0); peixes, répteis, aves, dinossauros, animais de pasto e mamíferos em geral têm Inteligência Animal (1); cães, animais domésticos e de montaria são Semi (2); macacos são Semi (3-4); raças bárbaras (orcs, ogres, gigantes) têm Inteligência Baixa (5-7); humanóides têm Inteligência Média (8-10), com redutor de -2 quando são Incultos.

CA: multiplique Armadura por dois. Some a Habilidade (inclua +1 por Aceleração quando houver). Subtraia o resultado de 10.

Exemplo 1: um hobgoblin tem H1, A2. 10 - (2 x 2 + 1) = CA 5

Exemplo 2: um grifo tem H3, A2, Aceleração. 10 - (2 x 2 + 3+ 1) = CA 2

Exemplo 3: um dragão vermelho adulto tem H6, A7. 10 - (7 x 2 + 6) = CA -10

Movimento: H0 é igual a Mov 3-6; H1 = Mov 9-12; H2 = Mov 15; H3 = 18; H4 = Mov 24; H5 = Mov 30. Habilidade +1 quando houver Aceleração, H+2 quando houver Levitação.

Dados de Vida: Força + Resistência. Caso o resultado seja 0, a criatura terá ½ DV.

TACO: multiplique Força por dois. Some a Resistência. Subtraia o resultado de 20.

Nº de Ataques: #1 ataque por rodada, a menos que sua descrição diga o contrário.

Dano/Ataque: 1d6 x Força ou Poder de Fogo, mais ajustes (Força+2d, por exemplo). 1d será sempre 1d6.

Ataques Especiais: veja a descrição da criatura. Sempre que um ataque especial (magia, veneno, paralisia, petrificação) exige um teste de Resistência para ignorar o efeito, substitua por um teste de resistência adequado (veneno, magia, petrificação...). Um redutor de -1 em **3D&T** equivale a -3 em **AD&D.**

Defesas Especiais: criaturas com alguma Armadura Extra sofrem apenas metade do dano normal por aquela forma de ataque.

Proteção à Magia: 2% para cada ponto de Resistência. Criaturas com Resistência à Magia recebem 30% extras.

Tamanho: veja a descrição da criatura.

Moral: igual à soma total de F+H+R+A+PdF. A moral jamais será menor que 2 ou maior que 20.

Valor em XP: calcule de acordo com os Dados de Vida e habilidades especiais da criatura (**Livro do Mestre**, página 69).

Clima/Terreno, Freqüência, Organização, Período de Atividade, Dieta, Tesouro: veja a descrição da criatura.

Dragões: os dragões artonianos são maiores e mais perigosos que o dragão médio de **AD&D**; se calcular suas estatísticas usando o **Livro dos Monstros**, considere que eles têm duas Categorias de Idade acima.

GURPS

ST: variando entre Força x4+10 e Força x10+10. Criaturas com F0 terão ST 1-10. F1 será ST 14-20, e assim por diante.

DX: H0 é igual a DX 3-12; H1 = DX 13-17; H2 = DX 18-20; H3 = DX 21-24; H4 = DX 25-28; H5 = DX 29-32; H6 = DX 33+.

IQ: de modo geral, esqueletos e zumbis têm IQ 1; invertebrados (moluscos, insetos, aracnídeos...) e peixes têm IQ 2; répteis e aves têm IQ 3; dinossauros, animais de pasto e mamíferos em geral têm IQ 4; cães, animais domésticos e de montaria têm IQ 5; macacos, têm IQ 6; raças bárbaras (orcs, ogres, gigantes) têm IQ 7-10; humanóides têm IQ médio 10 (com redutor de -2 quando são Incultos).

HT: variando entre Resistência +10 e Resistência x4+10. Criaturas com R0 terão HT 1-10. R1 será HT 11-14, e assim por diante.

Movimento: Habilidade x2+6. Acrescente +1 à Habilidade caso possua Aceleração. Total x2 caso tenha Levitação.

Esquiva: Habilidade x2+4. Acrescente +1 à Habilidade caso possua Aceleração

Defesa Passiva: igual à Armadura

Resistência a Dano: Armadura x6

Dano: Força ou Poder de Fogo xd

Alcance: PdF x10. Apenas C caso tenha PdF0. Alcance 10 caso tenha Membros Elásticos.

Testes de Resistência: sempre que um ataque especial (magia, veneno, paralisia, petrificação) exige um teste de Resistência para ignorar o efeito, substitua por um teste de HT para ataques físicos ou Vontade para ataques mentais. Um redutor de -1 em **3D&T** equivale a -2 em **GURPS.**

Testes de Sentidos: independente de seu IQ, animais geralmente fazem testes de sentidos com NH 10-12 (14-16 quanto têm algum tipo de Sentidos Especiais).

Magias: todas as criaturas com Clericato terão essa mesma vantagem em **GURPS**, com acesso a uma única escola de magia. Criaturas que tenham Focus total acima de 3 terão Aptidão Mágica (x1 para Focus 4-5, x2 para Focus 6-7, x3 para Focus 8 ou mais).

Storyteller

Uma vez que os atributos deste sistema são muito simplificados, em vez de Atributos e Habilidades básicas, os números de **3D&T** resultam em fórmulas completas — uma combinação Atributo + Habilidade. Caso o Narrador deseje números mais precisos, ele pode fazer a distribuição dos pontos como quiser.

Força: F0 é igual a Força 1-3; F1 = Força 4-5; F2 = Força 6; F3 = Força 7; F4 = Força 8; F5 = Força 9; e assim por diante.

Destreza: H0 é igual a Destreza 1-3; H1 = Destreza 4-5; H2 = Destreza 6; H3 = Destreza 7; H4 = Destreza 8; H5 = Destreza 9; e assim por diante.

Vigor: R0 é igual a Vigor 1-3; R1 = Vigor 4-5; R2 = Vigor 6; R3 = Vigor 7; R4 = Vigor 8; R5 = Vigor 9; e assim por diante.

Força de Vontade: Rx3

Níveis de Vitalidade: OK = R; -1 = R; -2 = R; -5 = 1.

Exemplo: um escorpião-gigante tem R3. OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, incapacitado.

Dados para Absorção de Dano: Armadura + Resistência dividido por dois.

Ataque: cada dado de dano em **3D&T** equivale a dois dados na rolagem em Storyteller.

Exemplo: um leão com F3 causa com a garra dano igual a Força-1d. Ele vai rolar 2d. Portanto, em **Storyteller** vai rolar 4d para determinar o dano.

Reserva de Sangue: igual à Resistência.

Percepção + Prontidão: Hx2 (+2 caso possua Sentidos Especiais)

Destreza + Briga: H+F

Destreza + Armas Brancas: H+F (apenas para criaturas armadas, é claro)

Destreza + Armas de Fogo: H+PdF (apenas para criaturas capazes de atacar à distância)

Destreza + Esportes: Hx2 (+2 para corridas, caso possua Aceleração)

Destreza + Esquiva: Hx2 (+2 caso possua Aceleração)

Destreza + Furtividade: Hx2 (+4 caso possua Invisibilidade)

Manipulação + Intimidação: F+A (ora, o que você esperava?)

FERAS!

Elfos.

Centauros.

Kobolds.

Minotauros.

Dragões.

Você já viu estas e outras criaturas fantásticas na revista em quadrinhos HOLY AVENGER. Agora você vai enfrentá-las!

No BESTIÁRIO HOLY AVENGER você vai conhecer os segredos de todas as criaturas vistas na revista em quadrinhos, e usá-las em seus jogos de RPG.